Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

Team project ©2017
Dony Pratidana S. Hum | Bima Agus Setyawan S. IIP

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Saat ini, teknologi telah berkembang sedemikian pesat. Salah satu contoh teknologi yang sangat populer adalah *Gadget*. Bila dilihat dari definisinya, *Gadget* dapat diartikan sebagai perangkat atau alat elektronik yang memiliki fungsi tertentu. Dalam perkembangannya, *Gadget* pun memiliki bentuk bermacam-macam, seperti Smartphone, Tablet, Laptop dan sebagainya. (Wulandari, 2016, para. 1)

Pengguna *Gadget* tidak mengenal usia dan status sosial, tidak hanya dari kalangan dewasa melainkan juga pada anak-anak. *Gadget* banyak dimanfaatkan oleh kalangan anak-anak sebagai dunia hiburan dengan kehadiran fitur *Games* atau permainan yang ada di dalamnya.

Gadget telah menjadi bagian dari gaya hidup masyarakat di perkotaan. Dewasa ini, sudah banyak fenomena anak-anak yang bermain *Game* menggunakan *Gadget*. Hal ini seperti sudah menjadi hal yang biasa khususnya di kota-kota besar. Banyak sekali ditemukan di berbagai *mall*, *restaurant*, rumah, sekolah, atau di tempat umum lainnya anak-anak sedang asik bermain *Game* melalui *Gadget*-nya dari pada berkomunikasi dengan lingkungan sekitarnya. Hal ini justru akan mempengaruhi konsep diri mereka dari sejak dini.

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

Dalam hal ini, usia anak-anak adalah usia bermain istilahnya tiada hari tanpa bermain bagi anak-anak. Mirisnya anak-anak generasi sekarang ini mulai jarang bermain di lingkungan sekitar bersama dengan teman sepermainannya. Anak-anak cenderung lebih tertarik dengan mainan digital yang terdapat pada *Gadget*-nya. Berbeda dengan anak-anak di era tahun 70 hingga 90-an yang dimana anak-anak banyak bermain dengan permainan tradisional dan aktif bermain dengan teman sepermainannya di lingkungan sekitar. "12 permainan tradisional yang hampir punah seperti layang-layang, lompat tali, kelereng, petak umpet, congklak, gasing, egrang, ular tangga, benteng, gobak sodor, yoyo, engklek" (Fitriany, 2016, para. 3)

Munculnya berbagai aplikasi *Game* yang menarik membuat anak betah berlama-lama mengoperasikan *Gadget*-nya. Hal ini merupakan tantangan besar bagi orang tua untuk menjangkau perhatian anak. Banyak orang tua yang mengira anaknya "cerdas" karena pintar menggunakan *Gadget* dengan *Game* yang beraneka ragam level kesulitannya. Kiaser Family Foundation (2016, para. 2) "Terdapat 2.032 anak berusia 3-12 tahun mengenai frekuensi (tingkat keseringan) anak bermain Video *Game* atau *Game* pada komputer. Didapatkan sebuah hasil bahwa 73% laki-laki usia 8-10 tahun ternyata menghabiskan waktu rata-rata 1 jam tiap hari, lalu sekitar 68% anak usia 12-14 tahun memainkan *Game* untuk anak usia di atas 17 tahun".

Kini tak sedikit orang tua yang menjadikan *Gadget* sebagai cara untuk menenangkan anak-anak mereka, sebagai sarana hiburan, sekaligus pendidikan. Namun, tak banyak orang tua menyadari bahaya yang mengintai

Pola Komunikasi Keluarga..., Lisa Pitaloka, FIKOM UMN, 2017

anak akibat aktivitas berlebihan menggunakan *Gadget*. Rata-rata anak menghabiskan hampir tujuh setengah jam menatap layar *Gadget*. Selain itu, anak-anak sekarang lebih cepat belajar cara menggunakan *Gadget* pertamanya, bahkan sebelum mereka bisa belajar mengikat tali sepatu sendiri. Para ahli menyarankan agar orang tua mengurangi akses anak dengan *Gadget*. Sebab, terlalu banyak berinteraksi dengan *Gadget* membawa pengaruh buruk bagi tumbuh kembang anak (Anggreati, 2015, para.2).

Berbagai macam suguhan permainan menarik yang ada pada *Gadget* pastinya bisa membuat semua orang terutama anak-anak suka dan senang untuk memainkanya. Bahkan sampai ada anak yang rela hingga berjam-jam berada di depan *Gadget*. Baik jenis Game Offline maupun Game Online yang dimainkannya. Terlebih lagi jika *Game* yang mereka mainkan bertemakan kekerasan, agresif dan sebagainya yang seharusnya tidak baik dimainkan untuk anak seusianya tanpa pengawasan orang tua.

Alia menyatakan bahwa (2015, para. 1) "seperti yang telah dilansir melalui pemberitaan WA Today, Senin 21 September 2015 hal ini diutarakan oleh para orang tua dalam sebuah survey. Penelitian melalui polling yang dilakukan ComRes untuk saluran televisi Channel 4 News. Hasil survey menunjukkan sekitar 47 persen dari orang tua mengatakan, anak mereka kebanyakan menghabiskan waktu seharian di depan layar *Gadget*. Dan 43 persen lainnya mengaku anak mereka telah memiliki ikatan emosi dengan perangkat *mobile* yang dimiliki"

Pola Komunikasi Keluarga..., Lisa Pitaloka, FIKOM UMN, 2017

Orang tua tidak dapat begitu saja melarang anak-anaknya untuk tidak mengakses *Gadget*, apalagi bila anak sudah memiliki teman-teman di luar lingkungan keluarga, karena rasa ingin tahu anak justru akan semakin tinggi bila dilarang. Bila orang tua memang mampu menyediakan *Gadget* pada anaknya, mengingat dampak positifnya sebenarnya juga tidak kalah penting dibandingkan dengan dampak negatif, maka orang tua perlu mengawasi dan mengendalikan penggunaan *Gadget* pada anaknya. (Wulandari, 2016, para. 10)

Bermain *Game* melalui *Gadget* memiliki dampak positif maupun negatif bagi anak-anak. Dampak positifnya mereka bermain *Game* melalui *Gadget* yaitu mereka dapat mengetahui strategi dalam *Game* serta meningkatkan daya kemampuan dalam memecahkan masalah. Sedangkan dampak negatifnya yaitu menganggu kemampuan bersosialisasi anak, anak cenderung individual, menganggu kegiatan belajar anak, merusak kesehatan mata, terkena radiasi, dan menjadi kecanduan.

Keluarga merupakan lingkungan pertama yang dikenal oleh anak serta sangat berperan dalam penanaman nilai-nilai dalam rangka pembentukan karakter pada anak serta penerapan pola komunikasi yang sangat mempengaruhi perkembangan emosi anak. Pola komunikasi tercermin dari cara orang tua membangun komunikasi dengan baik. Pada proses pertumbuhan anak, pola komunikasi dengan keluarga yang diterima oleh anak dalam interaksi tentunya memberikan dampak pada anak dalam melakukan interpretasi atas makna komunikasi.

Komunikasi interpersonal dalam keluarga yang terjalin dengan orang tua dan anak merupakan salah satu faktor penting dalam menentukan perkembangan individu komunikasi yang diharapkan adalah komunikasi yang efektif. Komunikasi dikatakan berjalan efektif dan berhasil apabila orang lain atau komunikan menjalankan apa yang diharapkan komunikator, begitu juga orang tua terhadap anak.

Komunikasi interpersonal dinilai paling ampuh dalam kegiatan mengubah sikap, opini, dan perilaku komunikan. Menurut Devito (2009, h.17-19) Komunikasi interpersonal memiliki beberapa tujuan yaitu untuk belajar (*to learn*), menjalin hubungan (*to relate)*, untuk mempengaruhi (*to influence*), untuk bermain *(to play*), dan untuk membantu (*to help*). Jika tujuan tersebut tercapai secara baik maka hubungan antar pribadi akan terjalin dengan baik.

Untuk itu, pola komunikasi keluarga sangat penting dalam mencegah dampak negatif bermain *Game* melalui *Gadget*. Khususnya pada anak usia 8-9 Tahun yang masih duduk di bangku sekolah dasar (SD).

Berdasarkan kondisi dan berbagai fakta yang dipaparkan di atas dan fenomena yang terjadi di kalangan anak-anak Indonesia, Oleh karena itu penulis tertarik melakukan penelitian mengenai "POLA KOMUNIKASI KELUARGA DALAM MENCEGAH DAMPAK NEGATIF BERMAIN *GAME* MELALUI *GADGET*." (Studi Kasus Pada Anak Usia 8-9 Tahun di GKNS Agape Kids Lippo Karawaci).

Pola Komunikasi Keluarga..., Lisa Pitaloka, FIKOM UMN, 2017

Penulis memilih objek penelitian di GKNS AGAPE KIDS Lippo Karawaci dikarenakan penulis merupakan salah satu guru sekolah minggu anak yang terlibat langsung di gereja tersebut selama kurang lebih 3 tahun. Beberapa dari mereka kebanyakan gemar bermain *Game* melalui *Gadget*, anak-anak masih duduk di bangku sekolah dasar (SD) dan mereka juga sudah memiliki dasar pengetahuan akan teknologi. Kemudian rata-rata memiliki latar perekonomian dari keluarga menengah ke atas sehingga dapat dipastikan memiliki perangkat *Gadget* milik orang tua atau milik pribadi anak.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pemikiran yang telah dijabarkan pada latar belakang tersebut, maka penelitian ini merumuskan permasalahan, Bagaimana Pola Komunikasi Keluarga Dalam Mencegah Dampak Negatif Bermain *Game* Melalui *Gadget*.

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui Bagaimana Pola Komunikasi Keluarga Dalam Mencegah Dampak Negatif Bermain *Game* Melalui *Gadget*.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

1.4 Kegunaan Penelitian

1.4.1 Akademis

Kegunaan akademis dari penelitian ini adalah dapat menambah wawasan dan pengetahuan mengenai komunikasi interpersonal khususnya pola komunikasi keluarga dengan anak yang bermain *Game* melalui *Gadget* untuk mencegah terjadinya dampak negatif dan kaitannya dengan teknologi komunikasi.

1.4.2 Praktis

Kegunaan praktis dari penelitian ini adalah dapat memberikan sumber pengetahuan dan masukan bagi orang tua dan khalayak terkait membangun pola komunikasi keluarga dengan anak yang bermain *Game* melalui *Gadget* untuk mencegah terjadinya dampak negatif.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA